

BAB VII DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto, R., & Haris Munandar, M. (2022). APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FIREBASE REALTIME DATABASE. In *Journal Computer Science and Information Technology(JCoInT) Program Studi Teknologi Informasi* (Issue 1). <http://jurnal.ulb.ac.id/index.php/JCoInT/index>
- Ardiansah, T., Rahmanto, Y., & Amir, Z. (2023). Penerapan Extreme Programming Dalam Sistem Informasi Akademik SDN Kuala Teladas. *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS)*, 1(2). <https://doi.org/10.58602/itsecs.v1i2.25>
- Ariansidi, M., Candiasa, I. M., Made, I., & Sunarya, G. (2023). Analisis Usability Pada Sistem Informasi LAPORBUP Menggunakan Performance Measurement, Retrospective Think Aloud dan User Experience Questionnaire. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), 754–764. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.807>
- Arsyah, U. I., Pratiwi, M., & Muhammad, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Laporan Keuangan pada Sekolah Menengah Pertama. *Journal Of Indonesian Social Society*, x(x), 23–30. <https://jurnal.padangtekno.com/index.php/jiss>
- Aryo Kusuma Yaniaja, Hendra Wahyudrajat, & Viola Tashya D. (2020). PENGENALAN MODEL GAMIFIKASI KE DALAM E-LEARNING PADA PERGURUAN TINGGI. *ADIMAS: Adi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 21–29.
- Beck, K. (2004). *Praise for Extreme Programming Explained, Second Edition* (2nd ed.).
- Biswas, N. (2021). Beginning React and Firebase: Create Four Beginner-Friendly Projects Using React and Firebase. In *Beginning React and Firebase: Create Four Beginner-Friendly Projects Using React and Firebase*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-7812-3>

- Fahrezi, A., Salam, F. N., Ibrahim, G. M., Syaiful, R. R., & Saifudin, A. (2022). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia. *LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(1), 1–5. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Faiz, A., Kurniawaty, I., & Purwati, P. (2022). Teori Kepribadian Personality Plus Perspektif Florence Littauer. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5196–5202. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2976>
- Handayani, H., Faizah, K. U., Mutiara Ayulya, A., Rozan, M. F., Wulan, D., & Hamzah, M. L. (2023). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTORY BARANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT DESIGNING A WEB-BASED INVENTORY INFORMATION SYSTEM USING THE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT METHOD. In *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi* (Vol. 1, Issue 1).
- Hevner, A., & Park, J. (2004). *Design Science in Information Systems Research*. <https://www.researchgate.net/publication/201168946>
- Jejen Jaelani, M., Fatman, Y., Nur, S., & Islam Nusantara, U. (2023). Website Based Student Absence Application Design Using Extreme Programming Method (Study at A University in Bandung). *Jurnal Computech & Bisnis*, 17(1), 9–19.
- Kirana Bhakti, N., & Candra Dewi, R. (2023). *Pengaruh permainan Outbound terhadap Penurunan Tingkat Stres Siswa Usia 13-15 Tahun*.
- Lorien, A., & Wellem, T. (2021). Implementasi Sistem Otentikasi Dokumen Berbasis Quick Response (QR) Code dan Digital Signature. *Resti (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 5(4), 663–671. <https://doi.org/10.29207/resti.v5i1.3316>
- Minnick Chris. (2022). *ReactJS Foundations Building User Interfaces with ReactJS* (I. y John Wiley & Sons & Hoboken, Eds.). Wiley Brand.

- Mulia Marita Lasutri Tama, & Eulis Maghfiriana Fahmi. (2023). Penerapan Kegiatan Ice Breaking Untuk Menghilangkan Kejenuhan Saat Bekerja dan Meningkatkan Kinerja Karyawan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, Vol. 4, 1–5. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i2.893>
- Naufal, R., Fikri, A., & Santoso, N. (2021). Pengembangan Aplikasi UMKM Penjualan Bahan Makanan Organik Siap Antar berbasis Android. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(9), 4042–4051. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Nisaul Barokati Seliro Wangi, M. P., Novita Eka Chandra, S. Si. , M. S., Aditya Zulkarnaen Ali, Lady Lina Aulia, Abdullah Zahid, Megi Widiyah Triutami, & Fiqiyah Biroudloh. (2022). *Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*.
- Nivandi Supriagi, Tyiagita Mulyadi Hidayat, & Alfian Dimas Ahsanul Rizki Ahmad. (2020). PENDIDIKAN MANUFAKTUR BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN INOVASI DI ERA INDUSTRI 4.0. *ADIMAS (Adi Pengabdian Masyarakat)*, 1(1), 14–20.
- Pasha, D., Puspaningrum, A. S., & Eka Eritiana, D. I. (2023). Permodelan E-Posyandu Untuk Perkembangan Balita Menggunakan Extreme Programming. *Journal of Data Science and Information Systems (DIMIS)*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.58602/dimis.v1i1.13>
- Pramono Andy, Wibisono Muhammad Nurwisoso, Betty Dewi Puspasari, & Emil Salamah. (2021). Pengembangan Wahana Game Pendidikan Berbasis Qr-Code Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Wahana Di Wana Wisata Bedengan. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2621–7910).
- Praniffa, A. C., Syahri, A., Sandes, F., Fariha, U., Giansyah, Q. A., & Hamzah, M. L. (2021). Pengujian Black Box dan White Box Sistem Informasi Parkir Berbasis WEB. *Jurnal Testing Dan Implementasi Sistem Informasi*, 1(1), 1–16.

- Prayitno, A., & Juliane, C. (2022). Penerapan Knowledge Capture Pada Aktivitas Pemantauan Hasil Audit Satuan Pengawasan Internal. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 9(4). <http://jurnal.mdp.ac.id>
- Priandika, A. T., & Riswanda, D. (2023). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Barang Berbasis Online Menggunakan Pendekatan Extreme Programming. *Jurnal Ilmiah Computer Science*, 1(2), 69–76. <https://doi.org/10.58602/jics.v1i2.8>
- Sapitri, I., & Afriyudi, A. (2023). Implementasi Aplikasi Pembayaran Berbasis Web di Yayasan Islam Al-Azhar Sriwijaya. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(3), 906–921. <https://doi.org/10.29100/jupi.v8i3.3948>
- Sari, I. P., Ramadhani, F., Satria, A., Apdilah, D., & Basri, M. (2023). Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics pada Toko Online Wao Sneakers Menggunakan Figma Berbasis Mobile. *Factory Jurnal Industri, Manajemen Dan Rekayasa Sistem Industri*, 1(3), 93–101. <https://doi.org/10.56211/factory.v1i3.265>
- Sari, N., & Cahyani, D. (2022). Perancangan Sistem Informasi Monitoring Sertifikat Menggunakan Extreme Programming. *Jurnal Ilmiah Computer Science*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.58602/jics.v1i1.1>
- Sastra, R. (2021). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 7(1). <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Sulistiyorini, T., Sova, E., & Ramadhan, R. (2022a). PEMANTAUAN KASUS PENYEBARAN COVID-19 BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK REACT JS DAN API. *JUKIM (Jurnal Ilmiah Multidisiplin)*, 1(4). www.corona.jakarta.go.id.
- Sulistiyorini, T., Sova, E., & Ramadhan, R. (2022b). PEMANTAUAN KASUS PENYEBARAN COVID-19 BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK REACT JS DAN API. 1(4). www.corona.jakarta.go.id.

Supriyanto, Iskandar Fitri, & Nurhayati. (2022). Aplikasi Inventory Peralatan Mekanik Unit BRT UNAS Berbasis Web Menggunakan Metode Black-Box dan White-Box Testing. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 1(1), 224–233.

Use case driven object modeling with UML: theory and practice. (2019). Scholars Portal.

Wijayanto Adi, S. Or. , S. Kom. , M. Pd. , A. (2021). *Modifikasi Permainan Outbond Anak* (S. Or. , M. Or. Dr. Abdu Aziz Hakim & M. P. Dr. Ari Wibowo Kurniawan, Eds.; 1st ed.). Pustaka Learning Center. www.pustakalearningcenter.com

Zahra, A. L., Tiara, S., Ada, R., Aisyah, R., Fitri, S., & Wati, A. (2022). Perancangan Sistem Informasi E-learning Berbasis Web di MI Narrative Quran. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Robotika*, 4(1), 33–43.